

디자인론에서 “불의의 문제” 연구

A Study on "The Wicked Problems" in Design Theory

박 연실

홍익대학교 대학원 미학과
추계예술대학교

Park, Yeon Sill

Dept. of Aesthetics, Hong Ik Graduate School
Chugye University For the Arts

Key words: The Wicked Problems, Richard Buchanan, John Dewey, Holism, Liberal Arts, Placement, indeterminacy, contingency

1. 서론

21세기인 현금 디자인의 영역은 상당한 확대를 지속하고 있다. 특히 컴퓨터 테크놀로지의 영향으로 커뮤니케이션과 생활 디자인에서 새로운 제품의 탄생은 물론, 비물질적인 디자인 영역의 확대로 이어져 디자인 환경에 관한 담론의 필요성은 불가피하다.

그 중에서도 필자는 새로운 디자인 분야가 탄생되는 지점에서 발생하는 문제점으로 리처드 부케넨의 독특한 용어 “불의의 문제(wicked problems)”를 진단해보려는데, 불의의 문제는 수학자 호스트 리텔이 철학자 칼 포퍼로부터 빌려와 자기 방식대로 아이디어를 발전시킨 용어이다. 그리고 부케넨은 리텔의 아이디어를 디자인론에서 수사학과 연관시켜 적용하였다. 부케넨이 노義의 문제를 해결해야 하는 근거로 든 것은 디자이너가 가능성의 세계 속에서 인간이 처한 환경의 부분과 전체가 어떻게 변모해야 하는지에 대한 가치를 밝히고 있기 때문에 중요한 문제이다.

그리고 불의의 문제에 직면하였을 때 갖게 되는 당황함과 고통에 익숙해지기를 바라는 부케넨의 취지는 그 문제가 해결 되었을 때, 즉 새로운 디자인이 창조되어 디자인의 영역이 확정되었을 때 여유로움과 안락이 인류가 희구하는 진화의 연속성을 듀이의 경험이론을 바탕으로 한 프라그마티즘에서 검증하려한다. 그것은 학제간 연구 즉 디자인학과 미학, 그 중에서도 현대 미학인 프라그마티스트 미학에서 그 해법을 찾아 보려는 데 그 목적을 둔다.

2. 디자인의 영역과 교양예술로서 의도적 조정

부케넨이 정리하는 디자인의 영역은 다음과 같다. 첫 번째는 상징적이고 시각적인 커뮤니케이션 디자인이다. 이 분야는 그래픽 디자인이라는 전통적인 작업이 있으며, 타이포그래피, 광고, 서적, 잡지 생산, 과학적 일러스트레이션이 있고, 사진, 영화, 텔레비전, 컴퓨터 디스플레이를 통해서 커뮤니케이션으로 확대되었다.

두 번째 영역은 물질적 오브제들의 디자인이다. 이 분야는 매일 제품에 있어서 형식과 시각적 외양에 대한 전통적인 관여가 그 내용을 이룬다. 이를 테면 의상, 가정용품, 연장, 도구들, 기계와 용구들이다. 그러나 제품과 인간 존재 사이에 물리적이고 심리적이며, 사회적이고 문화적인 관계의 다양한 해석을 통해서 구조(construction)의 문제라는 연구로 급속히 발전하고 있는 중이다.

세 번째 영역은 활동들과 조직화된 서비스의 디자인으로서

전문화된 객관성에 도달하기 위한 스케줄과 효과적인 연속성 안에서 인간존재와 도구성들, 물리적 자원들을 연결하는 전략적 행동(logistics)으로서 전통적인 운영에 대한 관여가 포함된다. 이 분야에서 중심적인 테마는 관계성과 결과이다.

네 번째 영역은 삶과 작업, 삶, 배움에 대한 복합적인 시스템과 환경 디자인이다. 이 분야는 복합적인 전체라는 부분들의 기능적인 분석, 시스템 엔지니어링, 건축, 도시계획에 대한 전통적인 관여와 위계 안에서 연이은 통합도 포함된다.

교양예술로서 디자인학의 시초는 20세기 초반에 발생하였던 문화적인 전복으로 추적될 수 있다. 듀이가 『확실성의 탐구(The Quest for Certainty)』에서 강조한 것은 ① 분석적인 주제로서의 정신이라는 ‘절대적인 형이상학’과 ② 통합적 사고의 새로운 규정성이라는 ‘프라그마티즘의 원리’로서 코페르니쿠스적인 전환이다. 그것은 옛날의 교양예술과 새로운 교양예술 사이에서 차이점의 근원이기도 하다.

새로운 교양예술로서의 디자인은 ‘기술공학적인 새 교양예술’로 인식되어야 한다는 취지이다. 교양예술은 인간경험의 통합화된 이해와 가능한 지식의 정령을 제공해주기 때문이다. 과거의 교양예술이 지식의 진보와 파편화에 기여함으로써 “방법 논리적인 분석은 일상적인 삶의 문제와 상식적인 문제, 또 서로간의 관계성”을 잃어버리게 하였다. 일상에서 이해와 소통, 그리고 행동이라는 ‘통합적 훈련’이 없이 인간 삶을 풍요로 이끌 수는 없다는 듀이 사상에 근거한 부케넨의 취지는 본 논문의 지향성이다. 때문에 디자이너는 지식의 구체적인 통합을 탐구함으로써 새로운 생산적 목적을 위하여 이론과 실천을 조화하며, 기술공학적인 새 교양예술 속으로 통찰력 있는 디자인 사고로 전환해야 하는 이유이다.

3. 비규정성이라는 상황의존성

디자인의 연구주제는 “발명과 기획의 행위를 통해서, 다양한 방법론이나 프로세스를 통해 만들어진다.”¹⁾ 즉 디자인은 비규정성(indeterminacy)에서 시작한다. 그에 비해 자연과학은 “일종의 규정성(determinacy)”²⁾에 있다. 과학연구의 목적은

1) Richard Buchanan, Rhetoric, Humanism and Design, p.62.

2) Herbert Simon, The Science of the Artificial, The Mit Press, 1992. p.24. 자연현상이 자연법칙을 따르는데 있어서 “필연성(necessity)을 띄고 있다면, 디자인으로서 인공현상들은 환경에 의해 주도되는 “상황의 존성(contingency)”을 띄고 있다. 사이먼이 언급하는 인공물은 공학과 기능의 주요 대상이다. 엔지니어보다 일반적으로 디자이너는 사물이 어떻게 되어져야만 하느냐(ought), 즉 목표를 달성하고 기능을 다하기 위해 어떻게 되어져야만 하는 것에 관심이 있다.

이미 존재하는 자연의 특성을 이해하고 그 진행과정을 예측하는 것이다.

하지만 디자인 행위에는 이와 같은 규정성이 존재하지 않는다. 디자인의 연구주제는 철저하게 비규정적이며, 동일한 방법론을 사용하여 접근할 때조차 다양한 해결안들이 도출될 수 있다. 그렇다면 디자인에서 연구주제의 비규정성은 어떤 의미인가? 그 의미에 대한 몇 가지 근거를 부케넨은 이렇게 제시하고 있다. 첫째, 비규정성은 규정적인 연구주제를 다루는 자연과학과 사회과학으로부터 디자인을 구분해 주는 역할을 한다. 둘째, 비규정성은 디자이너가 만든 생산물의 다양성과 그 생산물 사이에서 발생하는 지속적인 변화에 주목하게 한다. 디자인의 연구주제는 고정된 것이 아니다. 그것은 지속적으로 변모하는 탐색의 과정이다. 디자이너는 자신의 작업에 응용할 수 있는 새로운 영역으로 관심의 범위를 확장하고 변모시킨다. 디자인 영역에서 밝힌 것처럼, 일반적으로 디자인은 끊임 없이 변화하며, 또한 디자인 사고방식이 적용될 수 있는 영역이나 제품의 범위를 계속 확장시켜 나간다. 셋째, 연구주제의 비규정성으로 인해 디자인은 근본적으로 대안적인 해결안을 탐색해 나가는 활동으로 정의될 수 있다.³⁾

디자이너가 다루는 문제란 사물을 어떻게 변화시킬 것인가라는 문제와 함께 그 변화의 방법을 어떻게 선택하는가에 관한 것이다. 이 점이 매우 중요한 이유는 디자인이 본질적으로 우연이 아니라, 다양한 토론을 거쳐 구성되는 영역임을 보여 주기 때문이다. 따라서 디자인의 내적 규범은 그 내적 원리가 뚜렷하게 존재하지 않음에도 불구하고, 점진적으로 형성되고 있는 “진행형의 규범”⁴⁾이다. 따라서 디자인의 본질적 특성은 토론에 개방된 디자인 과정과 그 결과라고 할 수 있다.

4. 불의의 문제 의미

불의의 문제는 호스트 리텔(Horst Rittel)이 디자인 방법론이 한창 그의 관심가는 주제였을 때에 1960년에 형식화한 문제이다. 당시 디자이너와 디자인 이론가들은 디자인과정에서 착실한(step-by-step) 線形的(linear)인 모델을 연구하였는데, 리텔이 그에 대한 대안을 추구하다 보니 나온 문제이다.

사실상 디자이너들과 과학자, 비즈니스 전문가들은 디자인 과정에서 ‘논리적’ 이해에 대한 희망을 재현하려는 믿음과 매력적인 선형적 모델의 아이디어를 지속적으로 발견하려고 하였다. 그러나 비평가들은 디자인에서 취약성⁵⁾이라는 두 가지의 명백한 점들을 지적하였는데, 하나는 디자인 사고가 산출하는 실제적인 결과와 결정적 제작은 단순한 線形的 과정이 아니라는 것과, 두 번째는 디자이너에 의해 표명된 문제들은 線形的인 분석과 총합에 수궁하면서도 실제적인 실천은 그렇지 않다는 점이다.⁶⁾ 이 점은 앞서 기술하였지만, 디자인은 일

관된 논리로 일사철리 진행되는 선형적인 논리적인 프로세스가 아니다. 고객, 마케팅 전문가, 사업매니저, 공학자, 예술가와 그 밖의 인물들이 협의하며 제품을 출시하는 과정을 거친다. 따라서 때로는 돌아서 구불구불한 길을 가야하고, 때로는 한참 쉬었다가 가야하는 지난한 길이다.

즉 *규정성(determinacy)*과 *비규정성(indeterminacy)* 사이의 관계이다. 디자인 사색에서 선형적인 모델은 한정된 조건을 갖는 규정적인 문제들에 근간하고 있다. 디자이너의 과업은 정확한 조건들과 알맞은 문제해결을 상징하여 일치시키는데 있다. 역으로 불의의 문제들은 기본적인 *비규정성(indeterminacy)*에 있는데, 리텔이 제안한 것처럼, “불의성(wickedness)”이란 문제는 규정적이고 분석적인 문제에 순종하도록 고려되어 왔다는 점이다.

5. 결론

이런 상황을 치유하며 기여하는 ‘교양예술로서 디자인’은 각각의 디자인 직업에서 이용되는 수많은 기술적인 방법들이란 논의의 새로운 의식에 있다. 그 안에는 존 듀이의 ‘전체론’ ‘통합’으로서의 실험적인 사유의 훈련이 내재되어 있다.

그리하여 디자인 사색에서 새로운 교양예술은 불의성을 넘어선 불가능성의 양식으로 전환하고 있는 중이다. ① 그것은 산업 디자인, 엔지니어링, 그리고 마케팅 사이에 엄격한 경계선들이란 불가능성을 향하여 지시하고 있다. 디자인 사색에서 고유한 불의한 문제들에 대한 적절한 해결책을 위하여 ② 자연, 사회, 인간, 과학의 하나에 의존하려는 불가능성을 향해 지시한다. ③ 최종적으로 보다 나은 디자인 사고에 의해서 극복할 수 있는 상상력의 유일한 한계로 실제 많은 사람들이 “불가능하게” 부르는 바, 다양한 상황 안에서 인간존재의 구체적인 필요와 가치를 표명하는 ①사인, ②사물, ③행동, ④환경이란 디자인 영역의 새로운 통합을 향하여 지시한다

새로운 영역의 탄생 즈음에 갖게 되는 불의의 문제(wicked problems)는 “현실과 가능한 이념과의 전제적, 내재적 일치라는 가정은 지금까지도 해결되지 못하는 제 문제이다. 이 문제는 악의 문제라는 근원이다. 악의 문제는 다만 도덕적 의미에서가 아니라, 결함과 탈선, 불확정과 착오, 완전한 것으로부터의 모든 이탈 등의 구체적 존재에 관한 악의 문제이다.”⁷⁾

신뢰감은 고정된 것에 부착되는 확실성보다는 변화 속에서 안전성을 찾는 코페르니쿠스적인 혁명에 의하여 활기를 띤다. 과학의 큰 진전은 모두 대담한 새로운 상식으로부터 시작되었다. 실험의 검증에 이겨나고, 성공되어 당연한 것으로 현재 사용되는 제 개념도 과거에는 사변적인 제 가설이었다

가설이 검증되어 새로운 디자인 영역이 탄생되는 지점에서 나오는 불의의 문제는 앞에서 제안한 ①사인 ②사물 ③행동 ④사색이란 현저하게 다른 배치의 영역에서 응용관계를 실천할 때 나오는 낯설고 편치않은 심리적인 문제이다. 그것은 디자인 주제의 비규정성이라는 상황의존성으로 인해서 불가피하게 파생되는 독특한 디자인의 난문제이다. 이는 행동과 실천, 이론과 사상의 분리라는 분석적인 형이상학 이론이 아니라, 실험하는 통합적인 프라그마티즘에서 불확정성과 결함, 불안 전함이라는 생동적 해답으로 모색할 수 있다.

7) Ibid., p. 288.

3) Richard Buchanan, Rhetoric, Humanism and Design, Discovering Design : Exploration in Design Studies, The MIT Press, 1995, pp. 63-63

4) Ibid., p.69.

5) Richard Buchanan, Maturity and Myth, The Idea of Design, The MIT Press, p.78. 디자인 영역에 관한 불확실성을 세 가지로 정리하고 있다. ① 디자인의 힘과 한계 ② 다른 실제적이고 아카데미한 분야와의 방법적인 관계 ③ 디자인의 결과를 평가하기 위한 적절한 기준

6) Ibid., p.80.